

ESCULTURA DIGITAL – ZBRUSH

Pre – Requisitos de Ingreso

Manejo de Windows, Mouse, conocimiento en software 3D (Maya, 3D Studio Max)

Que vas a aprender

Al finalizar este curso estarás en la capacidad de integrar el software 3D de tu elección con Zbrush, para lograr la creación y perfeccionamiento de productos muy profesionales en 3D.

También podrás trabajar con el programa Zbrush modelando creando tus propios objetos, personajes y texturizándolos a través de diferentes técnicas con el objetivo de usarlos en productos audiovisuales.

Plan de Estudios

Nivel Básico-Avanzado:

- I. Introducción
- II. Principales herramientas
- III. Esculpir en Zbrush
- IV. Interacción con software 3D
- V. Acerca de Las ZSpheres
- VI. Retopology y la introducción del carácter para elementos orgánicos e inorgánicos
- VII. Los Alphas
- VIII. Normal Maps y ZMapper
- IX. Creación de sub – unidades
- X. Pintar y texturizar modelos
- XI. De Zbrush a Photoshop
- XII. El render en Zbrush



Duración

20 Horas Reales (60 Minutos = 1 Hora)

Plan de Inversión

Pregúntale a tu Asesor Académico sobre los costos, financiación y formas de pago. **INVIERTE EN TU EDUCACIÓN**

PREGUNTA POR EL OBSEQUIO DEL MES

Somos más que capacitación en Software, Somos Animadores 3D

Contenido de Escultura Digital – Zbrush

I. Introducción

- Interface de Zbrush
- Definiciones y conceptos
- Como comenzar un proyecto
- Las capas
- Modelar con primitivas
- Opciones de subdivisión



II. Principales Herramientas

- Concepto de pincel
- Modelado con brushes
- Simetría y volver a la simetría
- Split mundial y local
- Edit, Dra., mover, rotar y escalar.
- Pinceles básicos (move, pinch, inflat y estándar)

III. Esculpir en Zbrush

- Esculpir con pinceles
- Crear pinceles personalizados
- Técnicas de escultura
- Brushes 3D
- Suavizar de mallas
- Máscaras comunes, la pintura y la alfa
- Ocultar y mostrar las mallas
- Anatomía básica
- Trabajar las formas anatómicas

IV. Exportar geometrías al software 3D

- Exportar geometrías
- Importar a zbrush
- Extracción de superficies
- Poli pintura (3D pintura en ZBrush)
- Subtools
- Zproject (proyecciones en 3D)
- Poses: Realismo

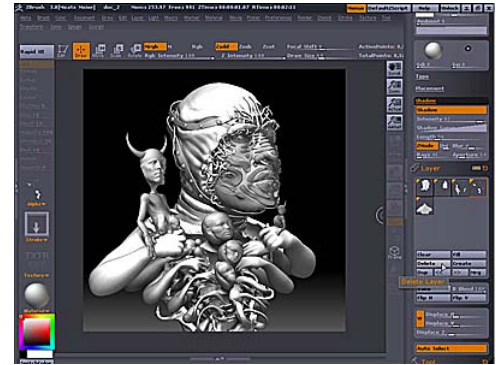


V. Acerca de La ZSpheres

- Introducción
- Propiedades y metodología
- Edición
- Conversión a geometría deformable
- Construcción de una geometría compleja
- Modelar con ZSpheres
- Eliminación de ZSpheres

VI. Retopology y la introducción del carácter para elementos orgánicos e inorgánicos

- Optimización de la base de la malla y topología
- UV's con unfold 3D
- Proyecciones con Uv layout.
- Exportar uv's desde el software 3D
- UV's en Zbrush
- Objetos con múltiples uv's
- UV's groups



VII. Los Alphas

- Utilización de alphas en zbrush
- Alphas y su combinación
- Esculpir con stencils
- Crear mascarar con alphas y cavity
- Creación de alphas personalizados (photoshop y zbrush)
- Creación de detalles a partir de una textura
- Crear materiales de Bump

VIII. Normal Maps y ZMapper

- Exportación e importación en el software 3D
- ZMapper para bienshapes
- Displacement maps

IX. Creación de Sub- unidades

- Realización de una máscara de malla
- Realización de una malla de objetos ocultos (esconde)
- Realización de una capa (layer)

X. Pintar y texturizar modelos

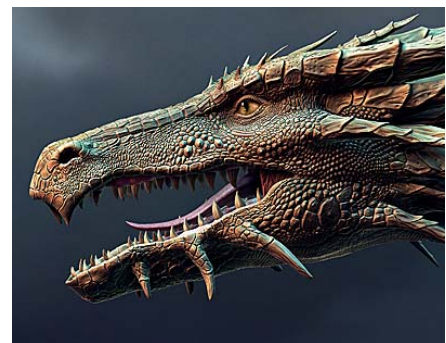
- Zproyect brush
- Proyección planar

XI. De Zbrush a Photoshop

- Pintar desde referencias
- Materiales: creación y edición

XII. El render en Zbrush

- Layers
- Luces
- Render por pases con múltiples materiales y ZDepth
- Render de sombras y niebla
- Render de tumarraund
- Integración de materiales con el fondo
- Composición en photoshop



Nota. Los contenidos de la Escuela Pixel Studios, pueden ser cambiados en cualquier momento sin previa comunicación, para mejorar el entrenamiento de los mismos.

Imágenes de Internet Google